Au carnaval de Venise

Venise 1750, la musique résonne au palais des doges pour le grand carnaval. La fête bat son plein. Tous les invités s'amuse à jouer l'intrigue, c'est à dire découvrir qui est qui sans se dévoiler. Mais pendant les danses, des farceurs s'amuse à casser l'ambiance en retirant les masques des autres danseurs.

Entre deux danses, réunissez-vous autour du buffet et démasquez-les le plus rapidement possible.

But du jeu

Les farceurs doivent démasquer tous les invités et les invités doivent démasquer tous les farceurs.

Matériel

10 cartes invités, 4 cartes farceurs, 15 cartes personnages spéciaux, 1 cartes invitation manquante et 1 carte marque du maître farceur.

Préparation du jeu

Il faut de 4 à 15 joueurs.

Pour plus de 8 joueurs, il est préférable d'avoir un meneur de jeu qui ne joue pas.

Pour 8 joueurs ou moins, se référer au paragraphe : **quand le meneur de jeu joue.**

S'il y a 6 joueurs ou moins, lire le paragraphe : **jeu pour 4 à 6 joueurs.**

Le meneur de jeu rappelle les règles concernant les personnages spéciaux qu'il utilisera lors de la partie puis il distribue une carte à chaque joueur.

Les joueurs prennent connaissance en secret de leur rôle et la partie peut commencer.

Tour de jeu

Il y a deux phases dans le jeu

Une phase de « danse » : *La lumière diminue, les mouvements sont rapides, les farceurs et les personnages spéciaux peuvent opérer en toute impunité.*

Tous les joueurs ferment les yeux et le meneur de jeu appelle un personnage spécial qui peut exécuter une action spéciale. Une fois l'action exécutée ou pas, le joueur referme les yeux et le meneur de jeu passe à un autre personnage.

Tous les farceurs sont appelés en même temps et peuvent désigner un personnage qu'ils démasquent.

Une phase de repos : *Autour du buffet, les invités discutent et cherchent les farceurs.*

Les joueurs ouvrent les yeux, le meneur du jeu dévoile le joueur qui a été démasqué, c'est à dire qu'il retourne sa carte pour dévoiler son rôle dans la partie. Les joueurs discutent entre eux pour trouver les farceurs puis ils votent contre un joueur et le démasquent. Les personnages, ayant des capacités utilisables après être démasqués, peuvent les utiliser dans la phase de repos avant le vote.

L'utilisation des capacités n'est pas obligatoire.

La partie commence par une phase de danse.

Le vote

Chaque joueur lève la main, le meneur du jeu compte jusqu'à 3, puis chaque joueur baisse le bras en pointant du doigt quelqu'un. Un farceur démasqué vote 2 secondes après les autres joueurs. Les votes ayant lieu après les farceurs démasqués ne sont pas comptabilisés.

En cas de majorité absolue le personnage est démasqué sinon les 2 (ou plus) joueurs ayant recueilli le plus de voix sont les accusés et peuvent se défendre.

S'il y a un second vote, les joueurs ne peuvent désigner que les accusés qui se sont défendus. En cas d'égalité, les deux personnages sont démasqués.

Les joueurs démasqués retournent leur carte et continuent de jouer, participent au débat et ferment les yeux en même temps que les autres. Ils gardent leur objectif. Un farceur démasqué ne change pas d'objectif, il ne peut gagner que si tous les invités sont démasqués.

Les personnages

Sans capacités :

L'invité : Personnage sans capacité ni action spéciale dont le but est d'identifier les farceurs.

Avec une capacité quand ils sont masqués, classé par ordre d'appel :

Le musicien : Il peut annuler une et une seule danse pendant la partie. Les invités retournent alors au buffet pour discuter, les farceurs ne démasquent pas de personnage cette fois-ci.

Le soldat : Il a le don pour repérer les comportements suspects, c'est à dire les personnages spéciaux et les farceurs. Lorsqu'il est appelé, il désigne un joueur masqué et le meneur de jeu fait non de la tête s'il s'agit d'un invité standard. Si le meneur de jeu fait oui, il le surveille et le personnage ne peut plus utiliser sa capacité pendant cette danse. Le meneur de jeu dit tout haut qu'un personnage est surveillé et qu'il ne peut plus utiliser sa capacité puis tape sur l'épaule du joueur concerné.

Le mauvais génie : Le mauvais génie tient avec les farceurs mais n'en est pas un, donc il ne les connaît pas. Une fois dans la partie, il désigne un invité qui devient un farceur, mais qui garde en même temps sa capacité. Le meneur de jeu pose la main sur le joueur qui ouvre les yeux et reconnaît le mauvais génie. Ce nouveau farceur reste dans le camp des farceurs même s'il est démasqué bien que les invités ne l'identifient pas comme un farceur. Le mauvais génie ne peut se désigner lui-même mais peut désigner un farceur (ce qui a pour effet de gâcher sa capacité).

Le loueur de masques : Il a amené un masque supplémentaire qu'il peut donner à un personnage démasqué. Le personnage met le masque et récupère sa capacité s'il peut encore l'utiliser. Si le loueur est démasqué par les farceurs, ceux-ci choisissent celui d'entre eux qui prendra le masque supplémentaire. Celui-ci pourra l'utiliser quand il le désire tant qu'il n'est pas démasqué. Le loueur ne peut donc jamais utiliser le masque pour lui.

Le petit vieux : Cet invité aime bien danser mais il se fatigue vite. Au début d'une nouvelle danse, il peut décider de retourner s'asseoir à la condition qu'il ait pris part à la danse précédente. Si les farceurs le choisissent alors qu'il ne danse pas, ils perdent leur opportunité de démasquer quelqu'un.

Le justicier : C'est un invité qui a décidé de démasquer les farceurs pendant les danses. Si un farceur n'a pas été démasqué lors de la précédente danse ou lors du vote, il peut démasquer un personnage lors de la danse.

Le peintre : Il fait des croquis lors des danses et arrive à identifier des personnages spéciaux. Une fois par danse lorsque le meneur de jeu appelle un personnage spécial (hors farceur et mauvais

génie), il peut ouvrir les yeux et identifier le personnage qui peut aussi le voir. Le meneur de jeu n'appelle pas le peintre.

Le farceur : Il s'amuse à démasquer les autres invités sauf les autres farceurs. Lorsque les farceurs sont appelés pendant une danse, ils désignent une victime qui est démasquée.

Le maître farceur : Pendant les danses, ce farceur peut poser sa marque devant un joueur et celui-ci ne pourra pas utiliser sa capacité. La marque doit changer de cible à chaque danse.

Le gentilhomme : Cet invité peut prendre la place d'un personnage sur le point d'être démasqué et ce pendant les votes ou la danse. Avant qu'un personnage ne soit démasqué, le meneur du jeu appelle le gentilhomme, lui montre la personne visée et lui demande s'il veut prendre sa place. Le gentilhomme démasqué peut trancher les égalités.

Avec une capacité quand ils sont démasqués, classé par ordre d'appel :

Le farceur danseur : Lorsqu'il est démasqué et une fois pendant la partie, il peut, lors d'une discussion, entraîner tout le monde dans la danse interrompant les discussions et annulant le vote.

Le vigneron : Lorsqu'il est démasqué, il profite des discussions pour faire goûter à un invité son vin. Il désigne une personne et celle-ci ne peut participer ni à la discussion, ni au vote, ni utiliser sa capacité. Le vigneron ne peut pas faire goûter la même personne 2 fois de suite.

Le chef cuisinier : Lorsqu'il est démasqué, il profite des danses pour faire goûter à un invité masqué ses préparations culinaires. Trop occupé celui-ci ne pourra pas être démasqué par les farceurs ni utiliser sa capacité spéciale. Le cuisinier ne peut pas retenir la même personne 2 fois de suite.

L'hypnotiseur : Lorsqu'il est démasqué, il peut procéder à une séance d'hypnose. Une fois par partie lors d'une discussion, il peut hypnotiser une personne. Il pose une question à cette personne qui est obligée de dire la vérité et répondre par « oui », « non » ou « je ne sais pas ».

Casanova : Casanova est habile pour séduire les femmes. Lorsqu'il est démasqué, il peut influencer une joueuse et l'obliger à voter comme lui (1^{er} et 2^e tour). Il désigne la joueuse avant le vote mais ne peut désigner la même personne lors de discussions successives.

Isabella : Isabella est habile pour séduire les hommes. Lorsqu'elle est démasquée, elle peut influencer un joueur et l'obliger à voter comme lui (1^{er} et 2^e tour). Elle désigne le joueur avant le vote mais ne peut désigner la même personne lors de discussions successives.

Quand le meneur de jeu joue

Les joueurs doivent être proche les uns des autres pour pouvoir se toucher, chacun pose une main au milieu de la table.

Le meneur de jeu énonce les rôles joués, rappelle les règles puis distribue les cartes. Chacun prend connaissance de sa carte (le meneur également).

Durant les phases de danse, le meneur appellera les personnages afin qu'ils effectuent leur action. Le meneur garde les yeux fermés.

Si un personnage cible un joueur, il touche sa main.

Si besoin, celui-ci peut faire un signe de tête pour dire oui ou non.

Si un personnage doit dire oui ou non au meneur de jeu (ex : le musicien pour savoir s'il annule la danse), il touche la main du meneur 1 fois pour oui, 2 fois pour non.

Quand le meneur pense que le personnage a fini son action, il lui demande de fermer les yeux, si celui-ci n'a pas fini il touche la main du meneur qui lui laisse plus de temps.

Le meneur de jeu doit faire attention à bien énoncer les actions à faire et laisser du temps aux joueurs, même si c'est lui qui doit faire une action pour ne pas se dévoiler.

Jeu pour 4 à 6 joueurs

On enlève les cartes farceurs, peintre et soldat.

Il y a obligatoirement le mauvais génie.

Il faut jouer avec la variante : vote de confiance. On ne fait qu'un tour de vote.

Le mauvais génie choisit un joueur qui devient un farceur mais celui-ci ne doit pas ouvrir les yeux pour reconnaître le mauvais génie.

Au 1^{er} tour de danse, tous les joueurs avec des capacités agissent mais le farceur ne démasque personne.

Si le farceur est démasqué, la partie s'arrête

Fin du jeu

Le jeu s'arrête dans les cas suivants :

- Tous les invités ont été démasqués. Les farceurs et le mauvais génie ont gagné.
- Tous les farceurs ont été démasqués. Les invités ont gagné.

Règle optionnelle

Le resquilleur

Un personnage, désigné par le meneur de jeu, a perdu son carton d'invitation (il reçoit la carte invitation manquante). Juste avant une danse, ce personnage transmet la carte invitation manquante à un autre personnage qui devient le resquilleur. Un resquilleur ne peut utiliser de capacités spéciales.

Le vote de confiance

Les invités se méfient des personnes encore masqués si bien que le vote des invités démasqués (hors farceurs et mauvais génie) compte double et départage en cas d'ex-æquo. Et le vote des farceurs et du mauvais génie fait perdre le vote en cas d'ex-æquo.

Le vote secret

Lors du vote, le meneur de jeu demande à tous les joueurs de fermer les yeux. Puis il nomme tous les joueurs un par un et ceux qui votent contre lui lève le bras. Le meneur de jeu comptabilise puis réveille les joueurs et leur donne le verdict.

Notes

- Pour le soldat, tous les farceurs et les personnages spéciaux sont suspects. L'invité transformé en farceur par le mauvais génie est également suspect.
- L'utilisation des capacités n'est jamais obligatoire même pour les farceurs.
- En aucun cas, le meneur de jeu ne montre les cartes des personnages au soldat. Il fait juste oui ou non de la tête pour leur dire s'il a trouvé ou pas la personne qu'il cherche.
- Pour plus de 10 joueurs, il faut prévoir environ un farceur par tranche de 4 joueurs. (pour 16 joueurs on prendra 4 farceurs) sinon mettre un farceur par tranche de 3 joueurs
- Casanova ne peut séduire Isabella et vice-versa.
- La parole du meneur de jeu fait toujours foi, les joueurs doivent se plier à ses commandements même si ceux-ci contredisent une règle.